RECORD OF LODOSS WAR

II

オリジナル・ビデオ・アニメ「ロードス島戦記」オリジナル・サウンドトラック

ロードス島戦記 Vol.II

1 風のプロローグ (1:38)

2 Odyssey (4:57)

3 パーンのテーマ～熱情～ (1:35)

4 ディードリットのテーマ～慕情～ (1:40)

5 パーンの志 (2:03)

6 ヴァリス城の舞踏会 (1:57)

7 戦いのテーマ (2:18)

8 黒衣の騎士アシュラムのテーマ (1:36)

9 灰色の魔女 (1:33)

10 暗黒の島マーモ (1:41)

11 ニースの神殿 (1:31)

12 精霊～帰らずの森 (3:47)

13 星の雨 (3:54)

14 月の光 (2:36)

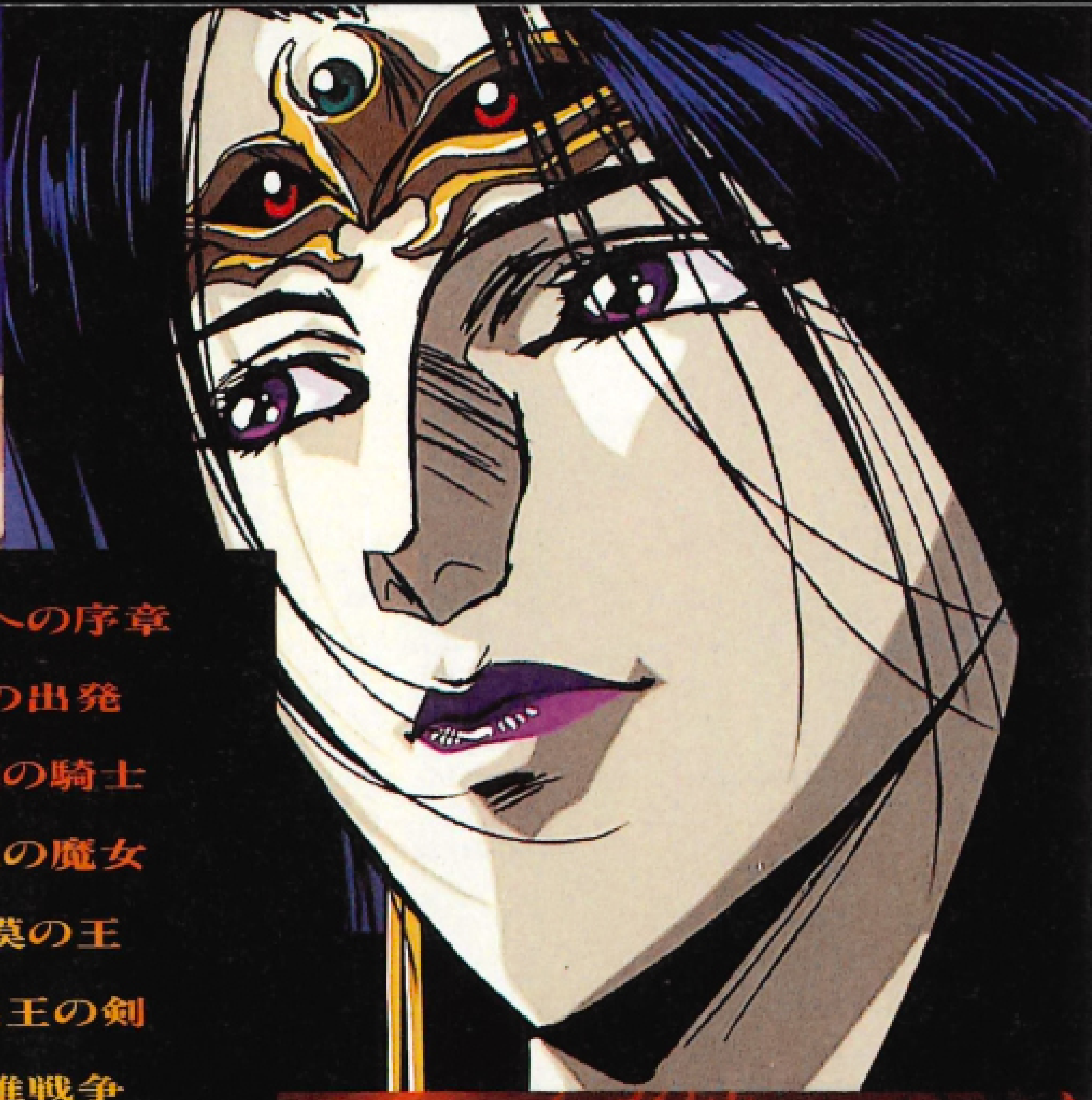
15 戦士の鎮魂歌（レクイエム） (2:53)

16 淡き光に (4:08)

17 風のエピローグ (1:39)

1、3～12、14、15、17 作曲・編曲：萩田光男 演奏：風のオーケストラ
2 作詩：高柳 恋 作曲：鈴木キサブロー 編曲：萩田光男 唄：草尾 毅
13 作詩・作曲：新居昭乃 編曲：萩田光男 唄：冬馬由美
16 作詩・作曲：伊藤 薫 編曲：萩田光男 唄：草尾 毅

© グループSNE/角川書店/角川メディア・オフィス/丸紅/東京放送



1 伝説への序章

2 炎の出発

3 黒衣の騎士

4 灰色の魔女

5 砂漠の王

6 暗黒王の剣

7 英雄戦争

8 戦士の鎮魂歌

9 支配の王錫

10 火竜山の魔竜

11 魔導師の陰謀(仮)

12 決戦!暗黒の島(仮)

13 灼熱の大地(仮)

日本独自のファンタジー・アニメ

『ロードス島戦記』のキャラクター・デザインは、出渕裕さんのキャラクターをあずかっている感じでデザインしています。一つ一つのキャラクターや設定は出渕さんのもので、それがフィルムという全体の形になった時、僕らのものになっていくという感じですか。

出渕さんのキャラクターは、目に特徴があって、うまく処理できてればいいんですが。

元のキャラクターがあるので、そこからイメージが離れないように考えています。

声の入ったキャラクターの中で気に入っているのは、カーラとウッド・チャックの二人です。デザインだけでは、どうかなと思っていたんだけど、声優の榊原さんと若本さんの演技と組んで実体感のあるキャラクターになれたと思います。ディードリットは、まあまあ無難な線でまとめることができたかな……という感じです。

サブ・キャラクター・デザインの箕輪豊君には、時間的に僕のデザイン作業がやれる以外のすべてのキャラクターや設定をフォローしてもらってます。モンスターや脇役だけをデザインしているわけじゃないんです。ロードス島の世界を表す紋様や鎧、楯の形状やシステムといろいろな資料を集めてやってくれてます。出渕さんのラフ・デザインは、作品全体のバランスを主張していて、アニメに必要な具体的な個々の形は、スタッフが考えおこさなきゃいけない。王様や騎士の服でも、ついている紋様や剣の飾り一つでも、ロードス島のムードが出せればとこまかく設定しています。二人のデザインの組み合わせで、うまくいってると思います。

キャラクターの色は、色指定の鈴木孝子さんと何回も打ち合わせて決めていきます。鈴木さんにだいたいをプランニングしてもらって、注文を出して、いくつかを作って承認するやり方です。出渕さんのイラストの色が基本で、けっこう微妙な色味なので、あまり原色を使わずバランスがいいカラー設計を狙っています。洞窟シーンや夜のシーン、帰らずの森と色を変えてて、その都度もっとも合ったカラーを捜すあまり、少し地味になりすぎる時もあるんですけど、良い色に仕上がっていると思います。

作画の時は、あまりリアルになりすぎないよう注意しています。どうしてもキャラクターを描きなれてくると、自分のラインに戻ってきてしまうんです。あくまで出渕キャラクターの世界ですから、時々出渕さんの描いたラフ・デザインを見直したりしてるんですよ。「どこが？」と出渕さんは笑うかな。

フィルムの上では『ロードス島戦記』で、ジャパニーズ・ファンタジーと始まるのかもしれないですね。もっとヨーロッパ調の寓意性とか重いイメージとかが好みなんですけど、日本独自のファンタジーの、アニメとしてのきっかけになる作品を作れたらとは考えてます。

〔キャラクター・デザイン／総作画監督／結城信輝〕

音楽が一つの叙事詩

ストーリーが〝音〟によって生きる。

こう書いてみると、当たり前のように見えるかもしれないけれど、ぼくはＲＰＧというゲームで実際に、こうした体験をして目から鱗の落ちる思いをしたことがある。

ＲＰＧといっても、ここで書いているのは、コンピューターゲームではなくて、プレイヤーが何人か集まって行なうテーブル・トークのＲＰＧのことである。ご存知のように、『ロードス島戦記』は最初こうした形で始まったのだが、これは基本的に会話をしながら冒険を楽しんでいくスタイルをとっている。だから、にぎやかで、笑いもあり、真剣にもなり、ゲームマスターの語るストーリーにあわせて、プレイヤーそれぞれのキャラクターが成長し、膨らんでいくのは、たとえようもないおもしろさをもっている。

こうしてＲＰＧを楽しんできた身としては、それでもう、このゲームのおもしろさはきわめつくしたような気になっていた。

ところが、あるところで別の人たちのプレイを観せてもらったのだが、これがすごかった。ゲームそのものは普通の遊び方をしているのだが、ゲーム・マスターがカセットデッキを用意していて、語りのところどころで、音楽を流すのである。ゲームはホラーもので、音楽はクラシックを編集したものだったけれど、この決まり方の見事だったこと。プレイヤーたちが襲われるぞくぞくするシーンでは、音楽のいかにも壮重な感じに、見ていただけで全身が鳥肌だったし、逃亡に成功したあとの安らぎに満ちた音楽には、ふだん以上に解放感があった。

そう、ストーリーには、音楽というのはよく似あうし、ＲＰＧというのがストーリーのゲームであるなら、もちろん音楽というのはとっても重要なものなのだ。

まして、今回の『ロードス島戦記』はアニメなのだから、音楽の効果はさらに大切なものだろう。ヨーロッパの中世や、それが転じたファンタジーの世界では、吟遊詩人がバード、ミンストレル、トルバドールなど、いろいろ名を変え、現れるが、こうした弾き語りの歴史は、ヨーロッパだけではなく、世界共通のものである。アニメ版『ロードス島戦記』が映像やストーリーの質の高さはもちろん、音楽でも全体が一つの叙事詩の弾き語りのような雰囲気を持つようなものなら嬉しいなと感じていたが、そうした期待は見事にかなえられた。

今度は、これをＢGMにロードス島のＲＰＧを遊んでみたい。いまはそんな気持ちになっている。

〔原作者／安田 均〕

ロードスに祝福あれ

「今までの僕の仕事というのは、おなじみさん……というか、勝手知ったるメンバーによる作業がとても多かったわけ。だけど今回は、おなじみさんではなくて、今までにちょっと仕事をしたことのある人とか、いつかは一緒に仕事をしたいな……と思っていたメンバーばかりを集めちゃったという……。そう、だから外人部隊とか、傭兵集団なんて言われてるけど、確かにそれに近いもんがあるんだ。でも、どっちにしても、こういった言われ方は総じて腕に覚えのある奴らのことを言う場合が多いから、割と〝してやったり！〟と、思ってるところがある。そりゃ、集める時は勝算あり、と思っていたわけだから、俺の目に狂いはなかったというか……（笑い）。さらに、このメンバーがものすごくチームワークもいいというオマケもついたしね。みんなして連れだって飯食いに行っちゃうから、夕方はキレイさっぱり人がいない。これもなかなか珍しいことだけどね。

そう……この作品に関しての唯一というか、実に大きな誤算は各話各話で〝どうして?!〟と、思うくらい事件が多いこと。

この業界30年近くいて、それでも初体験ばかりさせられるんだ、これが。ま、人様に言える範囲のことでは、完パケにならない状態で初号試写をやっちゃうとか、そこで見つけたリテイクをビデオ差し替えで間に合わせるとか、まさに綱渡りに近いことをやっている。もう、いつ心臓が口から飛び出すかと、毎回冷や冷や……。

こんなことの連続なもんで、今まで月に一度は必ず温泉に行ってたんだけど、ここしばらく行ってない……。僕はそれやらないとほとんど発狂するんじゃないかと思っていたんだけど、今のところ大丈夫みたいだから、嫌な前例を作っちゃったような気がしてねぇ（笑い）。それでも、このフィルムを見た人が喜んでくれればそれにこしたことはないよね。何かをやる以上、それが商品として世に出回る以上は、それで楽しんでもらわなきゃいけないと思うんだ。何たって、僕は20歳前の頃、もし女に生まれていたら、真剣に娼婦になりたかったな……と、思ってたんだから。皆さんに等しく、愛と喜びを……！（ここで選ぶほうの好みだってあります！　と、ロードス班がいっせいに牙をむく……丸山氏、少し落ち込む）。いいじゃないの。結局、男だったんだから、皆さんに喜んでもらえるフィルムを作ろうということになったんだから（渋々納得するメンバー）。

とにかく、毎回事件続きのロードスだけど、僕は見てる人に喜んでもらいたいと、そして、新しいメンバーに会えたことも僕にとってはまた、財産になったことだし……。あまりの事件の多さに〝このフィルムは呪われている！〟なんて説もあるけど、災い転じて福と為す！　僕は日々ロードスに祝福あれ！　と真剣に思ってるワケ」（談）

〔マッドハウス・プロデューサー／**丸山正雄**〕

気障な台詞

「皆、フィルムを信頼してるから……」
一瞬、ポカンとしてしまった。

シナリオ打ち合わせの後の軽い精進落としだったか……各話の後の簡単な打ち上げの席だったか……ホロ酔い加減の永丘監督が、例のポーカーフェイスを少しはにかんだように崩しながら、そんなことを言った。

すでに目の肥えているファンの方は、ロードスがどれほどのレベルで作られているか、よくご承知だと思う。この状況を何とか維持するために、スタッフがどれほど体力や精神力をすり減らしているか、ファンならずとも多少アニメを噛った方なら分かってくださると思う。ほぼ一月(ひとつき)の半分は徹夜とスタジオ泊まりの連続。まともに食事をする暇すらなく、もちろん遊んでいる暇なぞあるわけがない。これが1～2ヵ月で済むなら別にスタッフとて、睡眠不足の〝ハイ〟の状態のちょっと長めのヤツ……程度の心境でこなしてしまうだろう。が、ロードスは全13本。期間にして約2年。おそらく通常の神経を持ちあわせている者が耐えられる長さではない（通常の神経のヤツがいるのか？……という説もあるが）。それが、もうほぼ1年になろうとしている。

今回は、私もシナリオ・ライターとしてばかりでなく、本当の意味で、現場スタッフとしてコンテになってからの台詞リテイク、構成リテイクに立ち会わせてもらっている。それだけに納期が迫ってきている時の鬼気迫るメイン・スタッフの意気がピリピリ伝わってくるのが分かる。けれど、どうすることもできない。画が描けるわけでもなし、色がぬれるわけでもなし、ましてや撮影、編集、なぞ知識すらない。何もできないことの己への焦燥感と無力感がいたたまれない気分にさせるのだ。その私の目の前で、またスタッフは疲れた体と気力を奮い立たせるように仕事を始める。

――本当にたいしたものだな……。

そう呟いたことに対する、永丘監督の応えだった。

「これでさ、フィルムの出来が悪かったら、とっくに皆投げ出してると思うんだ。ま……いろいろ反省や行き届かなかった悔しさはあっても、ご覧の通り……というか……。あがるフィルムに対する信頼が次に進ませるんじゃないの……かな……」

正確ではないにせよ、確か、こんな話をしてくれた。

思わず笑って、何て気障な、何てうまい、そして、何て泣ける表現なんだと……。

今、その言葉を噛み締めながら、我が最愛のスタッフ達を見詰め、彼らに会わせてくれた〝何か〟に感謝している。

〔脚本／渡辺麻実〕

Odyssey

作詞：高柳 恋
作曲：鈴木キサブロー 編曲：萩田光男
唄：草尾 毅

大地はまだ霧に抱かれ
朝陽さえ昇らない
その中に耳を澄ませば
聴こえる風の鼓動
Just my only love

遙か遠い地平の先に
たった一輪　咲く花
君に贈りたい

※
Go west ふたりは今　Odyssey
神話の時代に還り
Go west 哀しみなど捨てて
愛した者だけが見る夢の城へ
旅立とう　Far away

流れ星が空を滑る
1000年の白夜へと
異国の言葉で祈るよ
涙を失くさないで
Just my only love

靴を脱いで干からびた河
渡るその時
唇　重ね合うだろう

Go west　ふたりは今　Odyssey
歴史が静かに変わる
Go west　朝陽を握りしめ
愛した者だけが見る夢の城へ
旅立とう

※Repeat

星の雨

作詞：新居昭乃
作曲：新居昭乃
編曲：萩田光男
唄：冬馬由美

最初は
あたたかい水の中で
歌うような鼓動を聞いた
生まれた瞬間
はじまる孤独の産声
還ろうと叫ぶ

breath…
その遠さに耐え切れず
draw my breath…
忘れようとした場所は
どこにあるの

からだの中で
星たちの雨が
あなたへと降り注ぐ

breath…
金色に凍る夜明け
draw my breath…
重ね合う息づかいを
皮フを染める

傷つける程　あなたを愛した

(breath…)
最後を充たすハレイション
draw my breath…
すべてを受け入れ
目覚める　今

(breath…)
祈りよりもゆるやかに
draw my breath…
遠くなる声が
私を呼ぶ…

淡き光に

作詞：伊藤 薫
作曲：伊藤 薫
編曲：萩田光男
唄：草尾 毅

淡き光いずこ
我が頬を伝うのか涙
熱き愛の炎
君の元へ思いよ届け

ああ　恋すれば痛む
ああ　焦がれ焦がれて

苦しき　Jealousy
謎めく　Energy
罪が舞う……

遠く離れようと
白き肌忘れもしないが
割れた銀のクロス
今は輝きさえ薄れて

ああ　愛はあやまち
ああ　両刃の剣

妖しき　Fairy tale
哀しき　Ecstasy
声もなく……

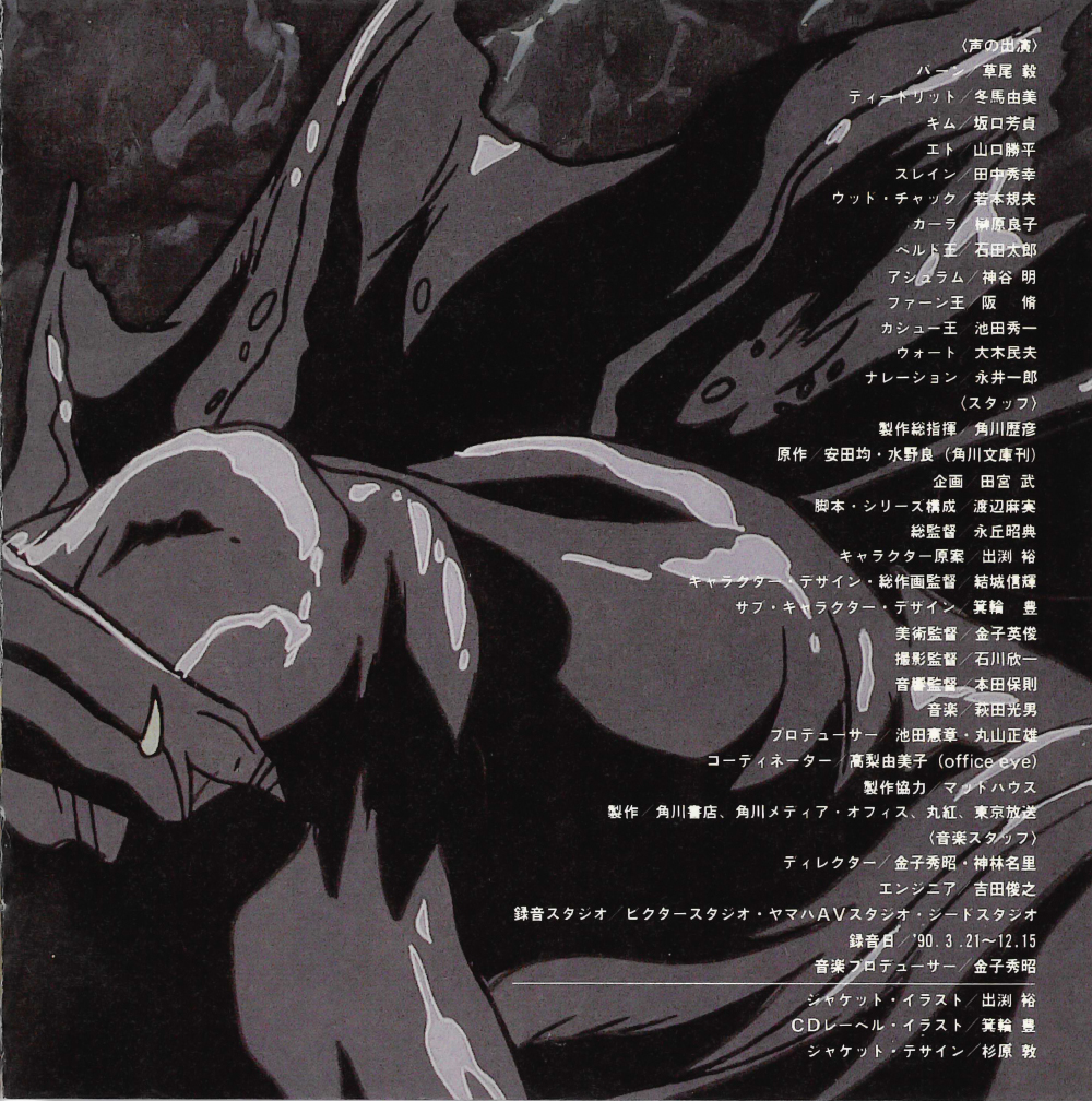
ああ　恋すれば痛む
ああ　焦がれ焦がれて

苦しき　Jealousy
謎めく　Energy
罪が舞う……

P R O F I L E

萩田光男（作曲・編曲）

　1946年６月16日生まれ。1973年に高木麻早「ひとりぼっちの部屋」の編曲でデビュー。1975年には、布施明「シクラメンのかほり」で第17回日本レコード大賞　編曲賞受賞、岩崎宏美「二重唱（デュエット）」でＦＮＳ歌謡祭音楽大賞の上期最優秀編曲賞受賞、そして1976年には梓みちよ「メランコリー」で第18回日本レコード大賞の編曲賞を２年連続で受賞する。その後は山口百恵の「イミテーションゴールド」「秋桜（コスモス）」「横須賀ストーリー」「プレイバックPart 2」「乙女座宮」などの一連のヒット作、また久保田早紀「異邦人」、あみん「待つわ」、原田知世「天国にいちばん近い島」、安田成美「風の谷のナウシカ」、小林明子「恋におちて」、南野陽子「楽園のDoor」…などなど、数多くの編曲を手がける。最近は稲垣潤一、麗美、岡村孝子などの編曲を手がけ、〝心の音楽〟を根幹に据えて、常に現在を意識した活動で数多くの楽曲をヒット作品に導いている。



〈声の出演〉
バーン／草尾 毅
ディードリット／冬馬由美
キム／坂口芳貞
エト／山口勝平
スレイン／田中秀幸
ウッド・チャック／若本規夫
カーラ／榊原良子
ベルド王／石田太郎
アシュラム／神谷 明
ファーン王／阪　脩
カシュー王／池田秀一
ウォート／大木民夫
ナレーション／永井一郎

〈スタッフ〉
製作総指揮／角川歴彦
原作／安田均・水野良（角川文庫刊）
企画／田宮 武
脚本・シリーズ構成／渡辺麻実
総監督／永丘昭典
キャラクター原案／出渕 裕
キャラクター・テサイン・総作画監督／結城信輝
サブ・キャラクター・テサイン／箕輪　豊
美術監督／金子英俊
撮影監督／石川欣一
音響監督／本田保則
音楽／萩田光男
プロテューサー／池田憲章・丸山正雄
コーディネーター／髙梨由美子（office eye）
製作協力／マッドハウス
製作／角川書店、角川メティア・オフィス、丸紅、東京放送

〈音楽スタッフ〉
ティレクター／金子秀昭・神林名里
エンジニア／吉田俊之
録音スタジオ／ヒクタースタジオ・ヤマハAVスタジオ・シードスタジオ
録音日／'90. 3 .21〜12.15
音楽プロテューサー／金子秀昭

ジャケット・イラスト／出渕 裕
CDレーベル・イラスト／箕輪 豊
ジャケット・テサイン／杉原 敦

Victor

VICL-114

© グループSNE/角川書店/角川メディア・オフィス/丸紅/東京放送

発売元:ビクター音楽産業株式会社